

# **DEFCOM 1**

## **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX**

Año 1992. La tensión entre las potencias armamentísticas mundiales atraviesa un período de gran calma. Los acuerdos largamente deseados por la Humanidad presiden desde hace décadas este, hasta entonces, caótico planeta.

Pero esta paz conseguida con tantos esfuerzos está amenazada. Y la amenaza no proviene de la propia Tierra. El antiguo temor, ya casi desterrado de todas las mentes terrestres, va a ser revivido drásticamente.

El Consejo de Seguridad Mundial (organismo al cual compete todos los asuntos de seguridad y defensa/ataque con rango mundial) da la alarma. El nivel DEFCOM alcanza el dígito 1. Increíble, pues esto significa una invasión confirmada desde el espacio exterior. Totalmente absurdo para la mayoría de la población, ya que la ciencia desechó definitivamente la teoría extraterrestre hacía mucho tiempo.

Pero la realidad, ignorada por las poblaciones del planeta, se cierne sobre ellos. El mando táctico para el espacio exterior, instalado en el asteroide defensivo de la órbita exterior, ha detectado una concentración de objetos en ruta hacia la Tierra, así como una gran emisión de energía proveniente de lo que podría ser una gran base artificial en los límites de la siempre oscura y desconocida constelación CERES y, concretamente, de su sector VESTA-7.

Sin embargo, el COSEM está fuera de la conjura de silencio tendida por la ciencia. Tú, como integrante destacado del Comando Operacional de Salvaguardia (y suficientemente loco como para intentarlo), eres designado como el que intentará poner fin a la invasión.

Para ello dispondrás de un completo equipo de ataque:

Helicóptero BLACK-THUNDER con dotación armamentística de ataque táctico.

El armamento incluye: ametralladora de alta potencia, con proyectiles perforadores, los cuales pueden atravesar cualquier material; misiles RC-2000, provistos de cabezas rastreadoras de energía. Son infalibles, abatiendo al enemigo más cercano mediante la detección de su sistema de propulsión; misiles H-H, potentísimos misiles con detonante por fisión nuclear que destruirán todos los enemigos presentes en el momento de lanzarlos. Aprovéchalos bien, pues sólo dispones de tres unidades no renovables.

Transbordador espacial NEXUS te permitirá abandonar la Tierra y atravesar la peligrosa banda de asteroides existente más allá del séptimo círculo orbital de Alfa Prima. Debido a su estado de prototipo no dispone de armamento ofensivo, aunque su gran velocidad y maniobrabilidad de escape, así como sus bombas intertemporales, te serán de gran ayuda para pasar esta barrera de asteroides y cometas errantes.

Traspasada la barrera de asteroides aparecerá ante ti la base avanzada de las tropas enemigas en el sistema solar. Aquí pilotarás una nave de Alfa Prima dotada con láser de alta potencia por plasma, cargas de energía rastreadora que

desintegran al enemigo y bombas estelares de altísima potencia disruptora que arrojan a las naves enemigas fuera del espacio-tiempo actual.

Durante el desarrollo del juego tendrás oportunidad de recuperar vidas, así como de gran parte del armamento. Esto se consigue capturando diversos abastecedores, que aparecerán junto con los enemigos.

Algunos enemigos necesitan dos disparos para morir.

## OPCIONES DE CARGA Y CONTROLES DE JUEGO

### Versión Spectrum:

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. El juego se cargará y ejecutará automáticamente. Si no carga, rebobina la cinta y prueba de nuevo con volumen y tono distintos o actuando sobre el cabezal del cassette.

#### Controles:

##### Teclado:

Arriba .....	Q
Abajo .....	A
Derecha .....	P
Izquierda .....	O
Disparo .....	Space
M. rastreador .....	M
M. atómicos .....	9
Cambio sentido .....	N

J. Sinclair (2).

J. Kempston.

### **Versión Spectrum +3:**

Haz uso de la opción CARGADOR que aparece al encender el ordenador con el disco dentro de la unidad. El juego se cargará y ejecutará automáticamente.

Controles: Los mismos de la versión en cinta.

### **Versión MSX:**

Teclea LOAD "CAS:DEFCOM",r. El juego se cargará y ejecutará automáticamente.

Controles:

Direcciones .....	Cursores.
Disparo .....	Space.
M. rastreador .....	Ins.
M. atómicos .....	Home
Cambio sentido .....	Del.

### **Versión Amstrad cinta:**

Teclea RUN"". El juego se cargará y ejecutará automáticamente.

Controles:

Teclado ..... Idem Spectrum.

Joystick.

### **Versión Amstrad disco:**

Teclea RUN "DISC". El juego se cargará y ejecutará automáticamente.

Controles: Igual que la versión cinta.

### **Versión Commodore:**

Pulsa las teclas SIFT y RUN/STOP simultá-

neamente. El programa se cargará y ejecutará automáticamente.

Controles:

Teclado:

Stop . . . . . Pausa.

Joystick:

Conectado en el Port 2.

Programa: Juan Eduardo Vargas Sosa y Víctor Fernández Cano.

Gráficos: Víctor Fernández Cano.

Pantalla de presentación: Miguel Angel Borreguero.

Versión Amstrad: Daniel Díaz Sañudo.

Versión Commodore: Fco. Javier Rodríguez Menéndez y Alfonso Jaudenes Piferrer.

Diseño portada: Juan Giménez.

© 1989 IBER SOFTWARE.